NES-RC-FAH★

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

RAD RACER™*

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

SPORT SERIES
SÉRIE SPORTS

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality ™

WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de elektrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrondprojectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.

2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.

3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

Fijn dat je de spelcassette RAD RACER™* voor het Nintendo Entertainment System™ hebt gekozen.

Lees deze gebruiksaanwijzing aandachtig door voor je met het spel begint, bewaar hem goed zodat je later nog iets op kunt zoeken.

INHOUD

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING 3
GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE AFSTANDSBEDIENING 4
SPELREGELS 9

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu RAD RACER™ du Nintendo Entertainment System™.*

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de réference.

CONTENU

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU 6
PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES 7
COMMENT JOUER 9

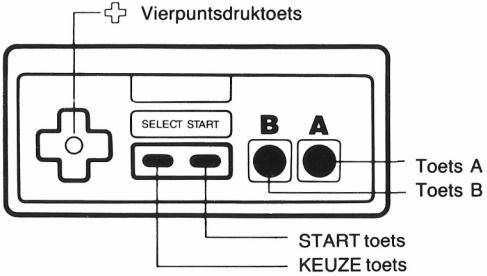
©1987 Nintendo Co., Ltd. *©1987 Square

1. DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Terwijl de laatste restjes daglicht verdwijnen, hang je rond bij je nieuwe auto, trappelend van ongeduld om de race te beginnen. Transamerica — helemaal van de West — naar de Oostkust. Eindelijk is het dan zo ver. Je springt achter het stuur en meteen voel je de enorme power van de motor. En al schakelend zie je de auto's die eerst nog om je heen waren al gauw als kleine stipjes in je spiegel.
Kijk uit! Een haarspelbocht. Whoa. Je banden gieren, het hart klopt je in de keel, maar gelukkig, je redt het. Nog maar een paar van deze bochten en je bent weer op vlak terrein.
Maar dan gebeurt het; plotseling duikt er vlak voor je een nieuwe bocht op; dit gaat te snel. Je probeert met alle macht uit de berm te blijven, maar het is al te laat; daar vlieg je al als een veertje door de lucht om het volgende ogenblik weer in je stoel te worden teruggeworpen; een doodse stilte volgt.
Gelukkig heb je zelf geen schrammetje opgelopen en dankzij de speciale keramische beschermlaag is ook je wagen nauwelijks beschadigd. Je geeft een schreeuw van opluchting, keert je wagen en geeft flink gas. Er is nog niets verloren, je hebt nog genoeg tijd, mits je je hoofd koel houdt en goed oplet. En daar ga je weer, op weg naar de kust en de glorieuse finish, nieuwe avonturen tegemoet.

2. GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE AFSTANDSBEDIENING

Afstandsbediening 1



Afstandsbediening 1 — wordt voor alle spellen gebruikt

Afstandsbediening 2 — niet in gebruik

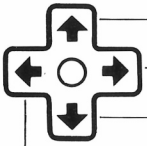
Toets A: om te versnellen

Met deze toets kun je je wagen harder laten gaan.

Toets B: om te remmen

Met deze toets rem je je wargen af.

Vierpuntsdruktoets



- Voor het inschakelen van de turbo. Als je boven de 100 km/u komt en deze toets indrukt, gaat de wagen extra hard.
- Voor het besturen van je wagen.
- Voor het kiezen van de achtergrondmuziek. Je kunt kiezen uit vier mogelijkheden: 3 varianten met een verschillend melodietje en 1 variant zonder muziek.
- Voor het besturen van je wagen.

KEUZEtoets

Bij het begin van het spel... Hiermee kun je het type wagen kiezen (328 Twin Turb
of F1 Machine).

Tijdens het spel... Hiermee kun je van scherm veranderen.

* Het scherm staat standaard ingesteld op gewoon spel, maar als je de bijgeleverd
rood/blauwe 3D-bril opzet en op deze toets drukt, verandert de standaardinstellin
in de rood/blauwe 3D-instelling. Druk je nu opnieuw op de toets dan springt he
scherm weer in de standaardinstelling.

STARTtoets

Wil je met het spel beginnen, druk dan op deze toets. Je kan met je laatste spe
verdergaan door tegelijkertijd op de STARTtoets en toets A te drukken.

Onderbreken van het spel:
Wil je je spel even onderbreken, druk dan op de STARTtoets. Er klinkt een pauzetoon en het spel houdt op. Druk opnieuw op de STARTtoets als je weer verder wilt spelen. Het spel gaat gewoon weer verder vanaf het punt waar het onderbroken werd.

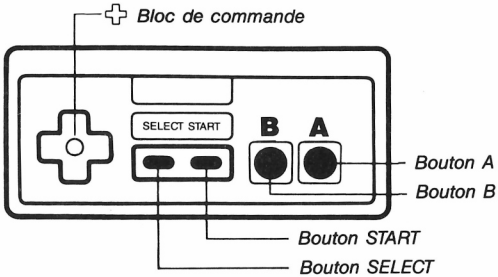
1. OBJET DU JEU/DESCRIPTION DE JEU

Alors que le jour disparaît petit à petit, vous vous tenez à côté de votre nouvelle voiture, désireux de commencer la course Transamérica : de la côte ouest à la côte est. C'est le moment. Vous sautez au volant, et vous sentez toute la puissance de votre voiture. Augmentant la vitesse graduellement, les voitures qui étaient autour de vous deviennent de minuscules points noirs dans votre rétroviseur. Attention!! Vous abordez un virage en épingle à cheveux. Ralentissez! Les pneus crissent tandis que votre coeur bat plus vite. Ouf! Vous réussissez. Quel soulagement. Il n'en reste que quelques uns avant de déboucher sur la plaine. Puis tout recommence. Un autre virage arrive. Vous allez trop vite. Vous tenter de rester sur la route, mais vous partez en vol planné. Vous avez l'impression de flotter jusqu'à ce que vous sentiez la ceinture de sécurité vous serrer comme un étau. Puis tout s'immobilise.

Aucune blessure. La protection céramique de votre voiture a tenu - aucun dégât majeur. Vous poussez un soupir de soulagement, remettez la voiture sur la route et appuyez sur l'accélérateur. Il vous reste encore du temps. Mais faites attention. Vous vous dirigez sur la côte est et vers le fameux drapeau à damier noir et blanc de l'arrivée, défiant encore le sort.

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1



Commande 1 — *Utilisée pour toutes les parties*
Commande 2 — *Non-utilisée*

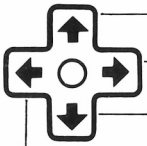
Bouton A: Accélérateur

Ce bouton fait accélérer la voiture.

Bouton B: Frein

Ce bouton fait freiner la voiture.

Bloc de commande



- *Déclenche le turbo. Quand vous dépassez 100km/h et que vous appuyez sur ce bouton votre voiture passera à la vitesse supérieure.*
- *Sert à contrôler votre voiture.*
- *Choisissez la musique. Il y a 4 choix: 3 mélodies ou sans mélodie du tout. La mélodie peut être changée en cours de partie.*
- *Sert à contrôler votre voiture.*

Bouton SELECT

Au début de la partie... *Ce bouton vous permet de choisir le genre de voiture (Twin Turbo 328 ou Formule 1).*

En cours de partie... *Ce bouton permet de modifier l'écran.*

* *L'écran est normal d'habitude, mais vous pouvez utiliser les lunettes rouge et bleu 3-D fournies. Pour passer à un écran en trois dimensions rouge et bleu, appuyez sur ce bouton. Pour revenir à l'écran initial, appuyez à nouveau sur ce bouton*

Bouton START

Ce bouton vous permet de commencer une partie. Vous pouvez continuer votre dernière partie en appuyant sur le bouton START tout en appuyant sur le bouton A.

Pause:

Si vous désirez interrompre le jeu en milieu de partie, appuyez sur le bouton START, vous entendrez une petite musique indiquant la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START lorsque vous voudrez recommencer le jeu. Le jeu repartira à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

3. SPELREGELS

■ De succesformule

- Oefen net zo lang tot je met elk traject vertrouwd bent.
- Houdt steeds rekening met wat je wagen wel/niet kan.
- Blijf steeds goed letten op de aanduiding "Curve".
- Afhankelijk van je techniek kun je van tegenstanders bondgenoten maken.
- Wees altijd bedacht op allerlei ongelukken.

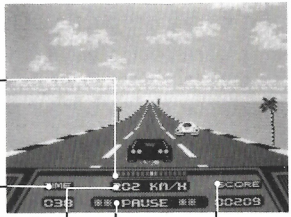
3. COMMENT JOUER

■ Stratégies

- *Apprenez le tracé de chaque circuit.*
- *N'oubliez pas les limites de votre voiture.*
- *Faites attention aux panneaux "Curve" (virage).*
- *Certains concurrents peuvent vous aider. Tout dépendra de votre technique.*
- *Prévoyez tout accident éventuel.*

■ Schermopbouw

■ *Ecran*



•Toerenteller
•*Compte-tours*

•Snelheids-meter
•*Compteur de vitesse*

•Score
•*Score*

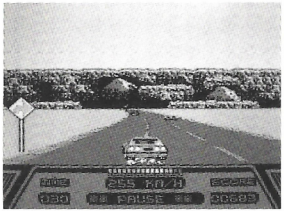
•Resterende tijd (als je de finish passeert, wordt de tijd die je over hebt bijgeteld).

•*Temps restant (lorsque vous passez le drapeau d'arrivée, on vous crédite du temps supplémentaire).*

•Afgelegde afstand (S = start, G = doel)

•*Distance parcourue (S=Start, G=Goal) (Départ, But)*

Technieken
Techniques

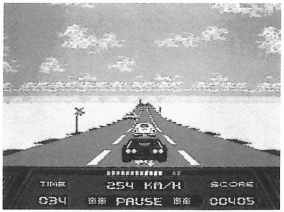


- **Turbo**

Als de snelheidsmeter 100 km/u aanwijst, zorgt de krachtige turbo ervoor dat je nog harder kunt.

- ***Turbo***

Lorsque le compteur de vitesse dépasse 100km/h, la puissance du turbo agit et augmente la vitesse.

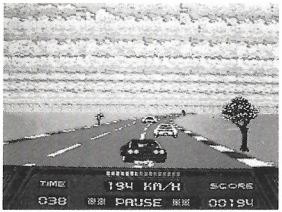


- **Slipstream**

Dè manier om je wagen te beschermen tegen aanvallen van je tegenstander is om vlak achter zijn wagen te gaan rijden.

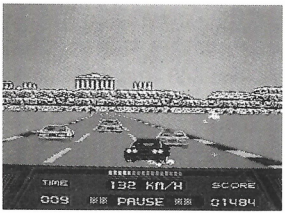
- ***Sillage***

Une façon efficace de protéger votre voiture contre les attaques de l'adversaire: alignez votre voiture tout de suite derrière la sienne.



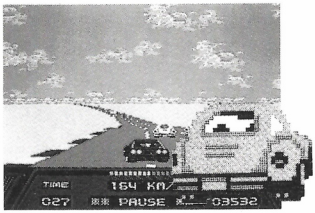
• **Buiten/binnen/buiten**
Met deze techniek kun je sneller bochten nemen. Neem eerst de buitenbocht, snij dan af via de binnenbocht en keer dan weer terug naar de buitenbocht.

• ***Sors/Entre/Sors***
Cette technique vous permet d'aborder des virages à de plus grandes vitesses en conduisant d'abord le long du bord extérieur, puis en coupant vers le bord intérieur pour enfin retourner vers le bord extérieur.



• **Botsen om van richting te veranderen**
Met deze geavanceerde techniek bots je tegen de wagen van je tegenstander, waardoor je van de baan omhoog vliegt; dit kun je in je voordeel gebruiken.

• ***Choc et vol planné***
C'est une technique réservée aux champions. Vous cognez la voiture de votre adversaire, tournez et faites un vol planné dans les airs. Utilisez cette manoeuvre à votre avantage.

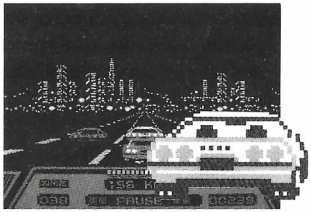


Situatie 1

- Een lange rit, die vroeg in de middag begint en van zonsondergang tot zonsopgang duurt, onder een snel veranderende lucht.
- Er komt een Volkswagen-kever de weg op.

Etape 1

- *Vous conduisez du début de l'après-midi jusqu'à l'aube sous un ciel changeant constamment.*
- *Une Volkswagen entre en piste.*

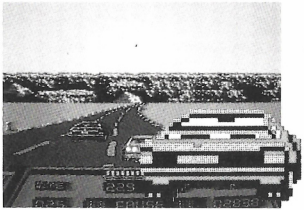


Situatie 2

- Een nachtelijke rit naar het aan de horizon gelegen San Francisco.
- Er komt een Corvette de weg op.

Etape 2

- *Une conduite nocture vers San Francisco qui se dessine au loin.*
- *Une Corvette entre en piste.*

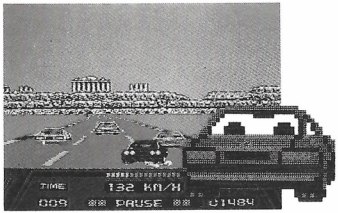


Situatie 3

- Een rit over een bochtig traject dwars door een groots, rotsachtig gebergte.
- Er komt een Citröen de weg op.

Etape 3

- *Vous roulez à travers les montagnes Rocheuses majestueuses.*
- *Une Citroën entre en piste.*

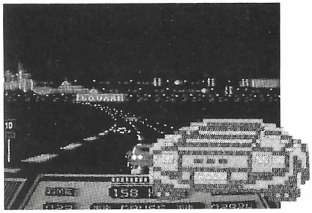


Situatie 4

- De rit leidt via allerlei omwegen naar de stad Athene met zijn beroemde witte tempels.
- Er komt een Mercedes Benz de weg op.

Etape 4

- *Le circuit est assez mauvais jusqu'à Athènes et ses célèbres temples blancs.*
- *Une Mercedes Benz entre en piste.*

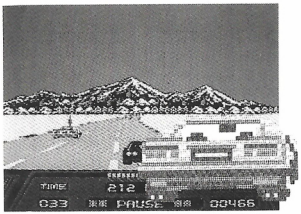


Situatie 5

- Je racet onder een nachtelijke hemel richting wolkenkrabbers.
- Er komt een Lamborghini de weg op.

Etape 5

- *Vous conduisez la nuit vers des gratte-ciel.*
- *Une Lamborghini entre en piste.*

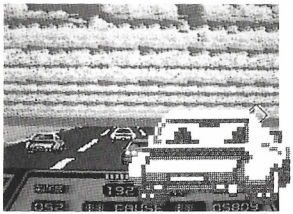


Situatie 6

- Dit traject voert je dwars door de Rocky Mountains.
- Er komt een Lotus de weg op.

Etape 6

- *Cette route passe à travers les Rocheuses.*
- *Une Lotus entre en piste.*

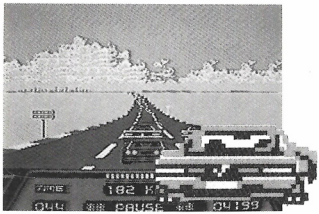


Situatie 7

- Voorzichtig rijd je door snel wisselende weersomstandigheden.
- Er komt een Porsche de weg op.

Etape 7

- *Vous conduisez prudemment dans des conditions atmosphériques instables.*
- *Une Porsche entre en piste.*



Situatie 8

- De race eindigt met een speciale rit bij zonsopgang over een weg langs de kust.
- Er komt een Testarossa de weg op.

Etape 8

- *La course prend fin à l'aube avec un circuit spécial sur une route côtière.*
- *Une Ferrari Testarossa entre en piste.*

LET OP BIJ HET GEBRUIK VAN JE RODE/BLAUWE 3-D BRIL

- SPEEL NIET LANGER DAN ONGEVEER 15 MINUTEN ACHTEREEN.
- ALS JE OGEN TIJDENS HET SPELEN VAN HET SPEL MET JE 3-D BRIL ERG MOE WORDEN, STOP DAN ONMIDDELIJK MET SPELEN EN GA PAS WEER VERDER ALS JE OGEN GOED UITGERUST ZIJN.

CONSEILS IMPORTANTS SUR L'USAGE DES LUNETTES 3-D.

- *VEUILLEZ LIMITER LA DUREE DE JEU ININTERROMPUE A ENVIRON 15 MINUTES.*
- *QUAND VOUS ETES SUR L'ECRAN EN 3-D, SI VOUS VOUS APERCEVEZ QUE VOS YEUX COMMENCENT A SE FATIGUER, CESSEZ DE JOUER JUSQU'A CE QUE VOS YEUX SOIENT SUFFISAMMENT REPOSES.*

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Nintendo®

BANDAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUÉ AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON